CUANDO DE JUGAR SE TRATA

LAS PROPUESTAS LÚDICAS EN LA ESCUELA

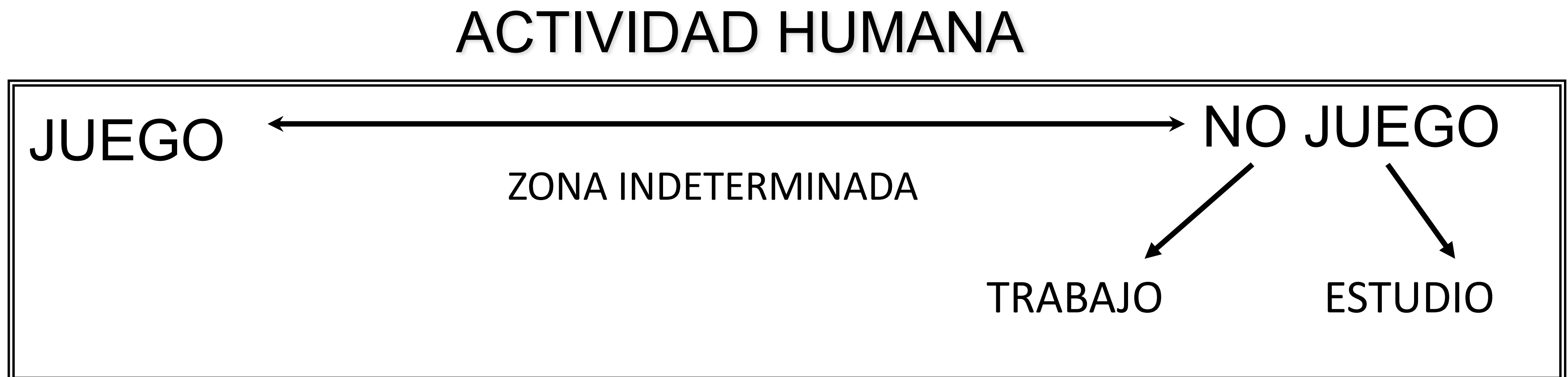
Ruth Harf
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

TORBELLINO DE IDEAS HABITUALES

- Placer, diversión, entretenimiento
- Libertad, no directividad
- Fantasía, imaginación, creatividad, simbolización, representación, como sí, ficción
- Participación, interacción, interrelación
- Elementos diversos
- Competencia, reglas, consignas
- Aprendizaje
- Desafío

JUEGO COMO ACTIVIDAD HUMANA

- El ser humano realiza actividades de todo tipo
- Cada contexto socio-cultural define a estas actividades de diversas maneras
- Podemos plantear entonces:



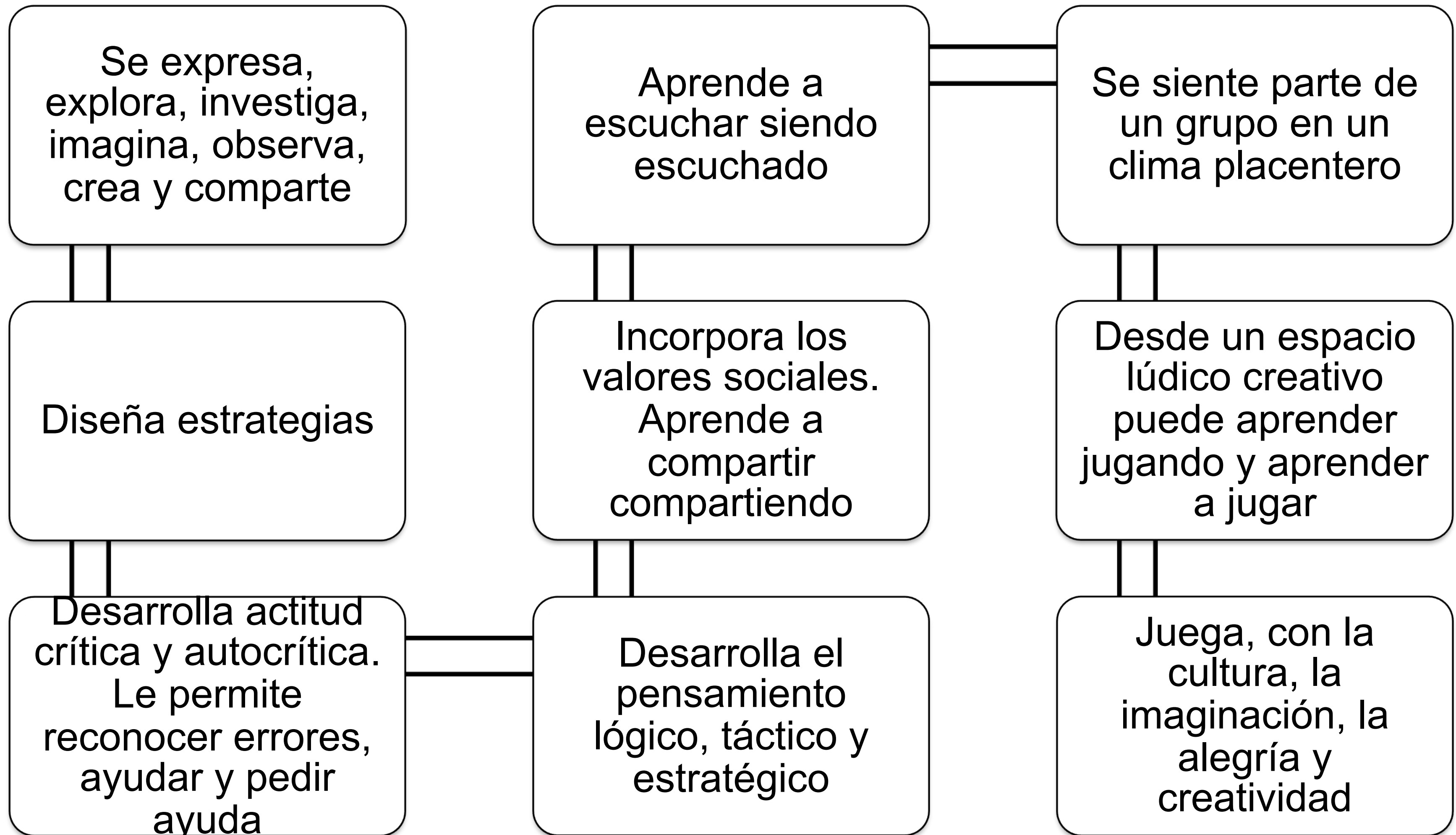
¿EL JUEGO ES INNATO EN LOS HUMANOS?

- Presupone aprendizaje social. Se aprende a jugar; no es innato en las formas que toma en los humanos.
- No se hace con el fin de aprender algo, aunque muchas veces hay que aprender para poder jugar.
- El chico se inicia en el juego por las personas que lo cuidan y se ocupan de él.
- De ser su juguete pasa a ser espectador activo y   luego verdadero compañero.

JUEGO Y JUGADORES

- Búsqueda de placer, desafío, incertidumbre, riesgo, desconocimiento del resultado, ficción
- Hay juego cuando el sujeto decide convertirse en jugador
- El desarrollo del juego es incierto.
- La única certeza es que los jugadores deciden jugar y sólo ellos saben si están o no jugando.

AL JUGAR, EL JUGADOR …



LUGAR QUE OCUPA EL JUEGO HOY

- Habitualmente se sostiene que se lo desplazó, desvalorizándolo especialmente en la educación.
  - es cosa de chicos
  - a la escuela se viene a aprender, no a jugar
  - para jugar está el recreo

LUGAR QUE OCUPA EL JUEGO HOY

Ámbitos en los cuales también se manifiesta hoy:

- En organizaciones diversas: Los juegos de roles apoyan el aprendizaje referido a desempeños específicos y la elaboración de estrategias para anticipar y superar situaciones conflictivas.
- Los videojuegos: Motivantes y desafiantes; competitivos y cooperativos.
- Su incorporación en el ámbito escolar requiere hacer de la técnica un instrumento formativo en sentido amplio: sin olvidar el *qué se hace,* darle prioridad al *para qué se hace.*

EL JUEGO

Es patrimonio privilegiado de la infancia y un derecho inalienable de los niños que debe ser respetado en el jardín.

Brinda oportunidad para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación

Amplía la capacidad de comprensión del mundo, para ser un miembro activo de una sociedad y de una cultura

EL JUEGO

Es construcción y expresión social y cultural que se trasmite y recrea entre generaciones

Implica “aprender a jugar”: aprender a comprender, dominar y producir una situación que es distinta de otras

Requiere reconocer su importancia en el desarrollo del niño, los grupos y las instituciones

EL VALOR DEL JUEGO

Contribuye a la formación integral (cognitiva, psicológica, social)

Permite pasar del pensamiento a la acción

Se vivencia la importancia del otro en la resolución de situaciones problemáticas

Visualizan la necesidad de la organización para lograr un objetivo: programar en el tiempo, disponer de recursos, establecer prioridades

VALOR DEL JUEGO

Construir conocimientos, múltiples y complejos (establecer relaciones mediante actos y pensamientos en el ambiente educativo)

Aprender observando y escuchando las interacciones y juegos de los otros

Desarrollar las propias habilidades y destrezas

Regular la manifestación de los estados afectivos mediante interacciones con pares y adultos

JUEGO Y CULTURA: una relación compleja y dinámica

- En cada contexto cultural se juega distinto
- Define y condiciona relaciones interindividuales
- Incide en la forma en la cual el núcleo temático (eje) del juego se desarrolla.

JUEGO Y RELACIÓN CON LA CULTURA HUMANA

- Juego: actividad fundamental que forma parte de toda la vida desde el inicio de la humanidad
- La existencia misma era juego, un juego entre la vida y la muerte, porque la vida sólo vive de la vida.
- Jugaban a muchos y variados juegos, que los unían a sus comunidades, a la naturaleza, a los dioses.
- Juegos enraizados en ceremonias sagradas

El JUEGO Y LOS JUEGOS

- El juego era antiguamente un momento importante en la vida social, comprometía a todos los miembros.
- Había una suspensión de la vida social cotidiana. (diferencia entre Juegos Olímpicos y Olimpíadas en el mundo griego).

El JUEGO Y LOS JUGUETES

- Relación fuerte entre juego, culto e ideas religiosas.
- Aparece la "muñeca", uno de los juguetes infantiles (y no infantiles) más difundidos en el mundo primitivo.
- Muñeca y estatuillas sagradas.
- Pelota y totalidad de vida-muerte
- Dados y el azar del destino y la suerte

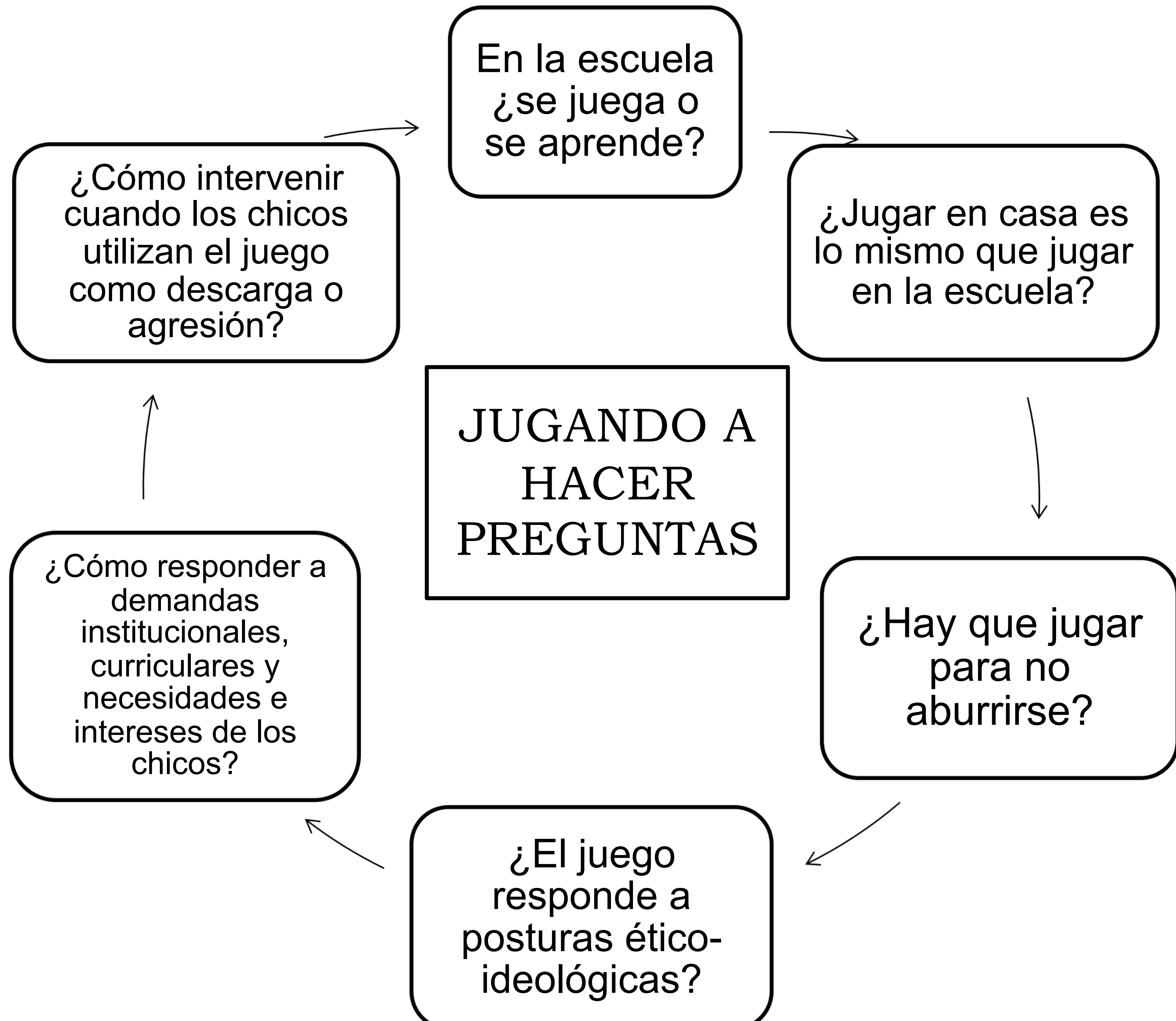
JUEGO Y CULTURA (Roles y guiones)

- A través de la historia siempre se jugaron los mismos juegos (a ser *adultos*, *perseguidores* - *perseguidos*, etc.)
  - El contenido de esos juegos variará según los diferentes contextos socioculturales.
  - Las diferencias en general están relacionadas con los procesos de cambio de la cultura.

LAS REGLAS NO SON LA LEY

- Límites: marco que contiene y permite la entrega de los jugaDORES.
- Reglas de juego: Necesidad de acuerdo para poder jugar. Se construyen y se pueden modificar. Manifiestan obligación.
- Ley de convivencia social, en tanto regulación social es impuesta desde afuera. Manifiesta lo prohibido.

JUEGO Y ESCUELA
PROPUESTAS LÚDICAS


En la escuela ¿se juega o se aprende?
¿Jugar en casa es lo mismo que jugar en la escuela?
¿Hay que jugar para no aburrirse?
¿El juego responde a posturas ético-ideológicas?
¿Cómo responder a demandas institucionales, curriculares y necesidades e intereses de los chicos?
¿Cómo intervenir cuando los chicos utilizan el juego como descarga o agresión?
JUGANDO A HACER PREGUNTAS

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

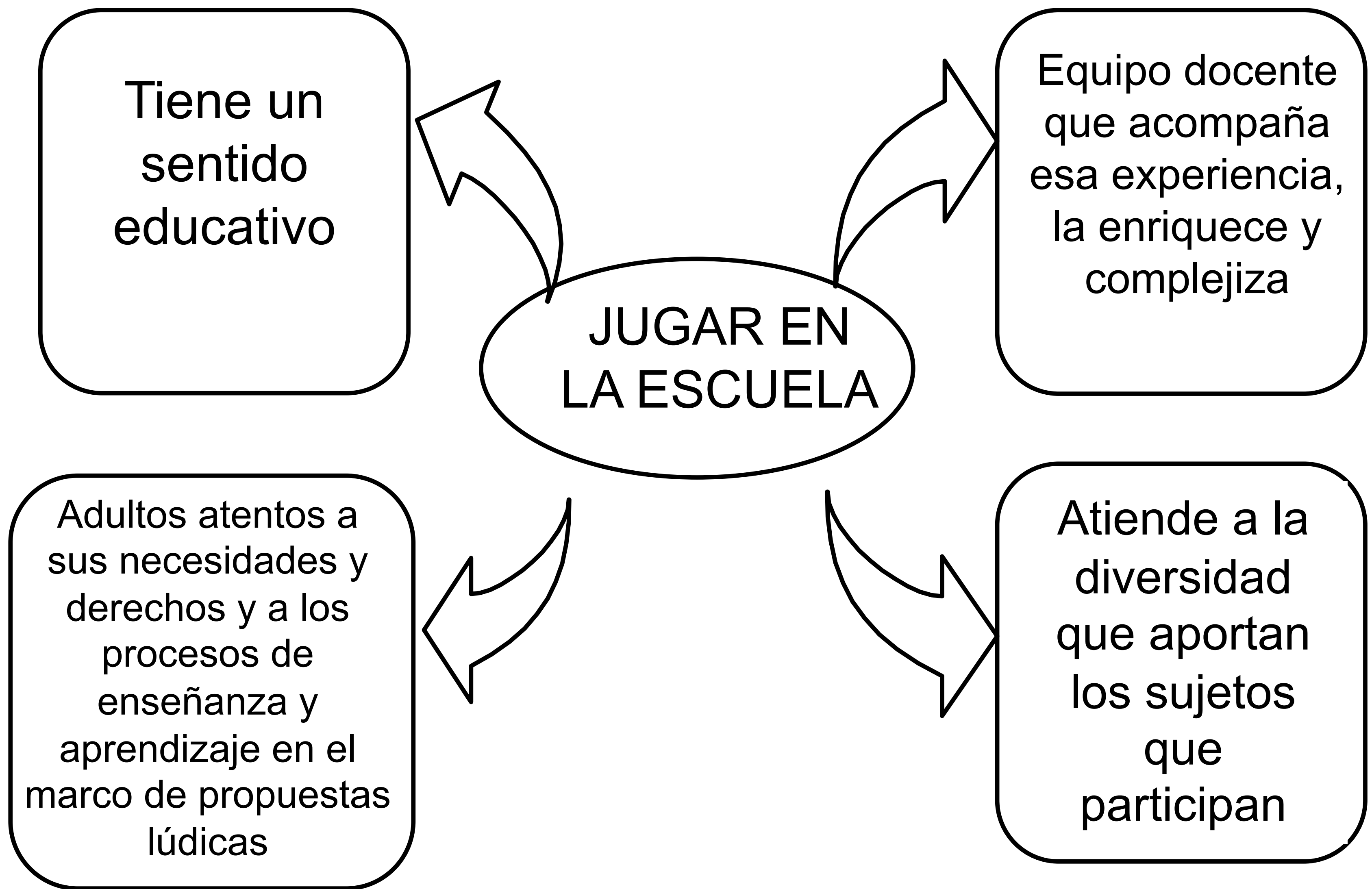
- Enfatiza compromiso, aprendizaje en la práctica, colaboración, reflexión, repetición y retroalimentación.
- Se posibilita construir conocimientos múltiples y complejos.
- Se buscan herramientas e información multidisciplinar que necesitan para generar soluciones.
- Se desarrollan habilidades, destrezas y actitudes.

JUEGO Y PROPUESTA DE JUEGO

- Propuesta de juego es diferente de jugar. Relacionados, asociados pero no sinónimos.
- Propuesta de juego: independiente de si el otro entra o no en situación de juego.
- Se puede hacer propuesta de juego y el otro no entra en situación de juego; y se puede no hacer propuesta y el otro entra en situación de juego.

JUEGO Y ENSEÑANZA

- Juego como contenido a enseñar (enseñar a jugar, enseñar juegos, enseñar a ser jugador, repertorios lúdicos)
- Juego como estrategia para enseñar contenidos (Música, Ciencias sociales, Prácticas del lenguaje, Matemática …)


Tiene un sentido educativo
Equipo docente que acompaña esa experiencia, la enriquece y complejiza
JUGAR EN LA ESCUELA
Adultos atentos a sus necesidades y derechos y a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el marco de propuestas lúdicas
Atiende a la diversidad que aportan los sujetos que participan

JUGAR, CREAR, RESOLVER

- El desarrollo lúdico creativo se promueve en la enseñanza de todas las áreas
- Implica pensamiento divergente, crítico, curioso
- Predispone a búsqueda de modos alternativos de alcanzar metas durante el mismo juego

JUGAR, SIMBOLIZAR, CREAR, RESOLVER

- El sistema cultural se fundamenta en la capacidad del hombre de simbolizar
- Al jugar se genera la construcción de los primeros símbolos
- Crear es componer a partir de la combinación de experiencias, de imágenes previas: jugar es la posibilidad de transformar
- El jugar tiene una función epistémica: Permite “crear” el sentido del mundo

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Es lo que se hace cuando se tiene una meta y no se sabe cómo alcanzarla.
- "Desafío": característica inherente a toda situación lúdica: averiguar cómo resolver problemas también es tarea intelectual estimulante.

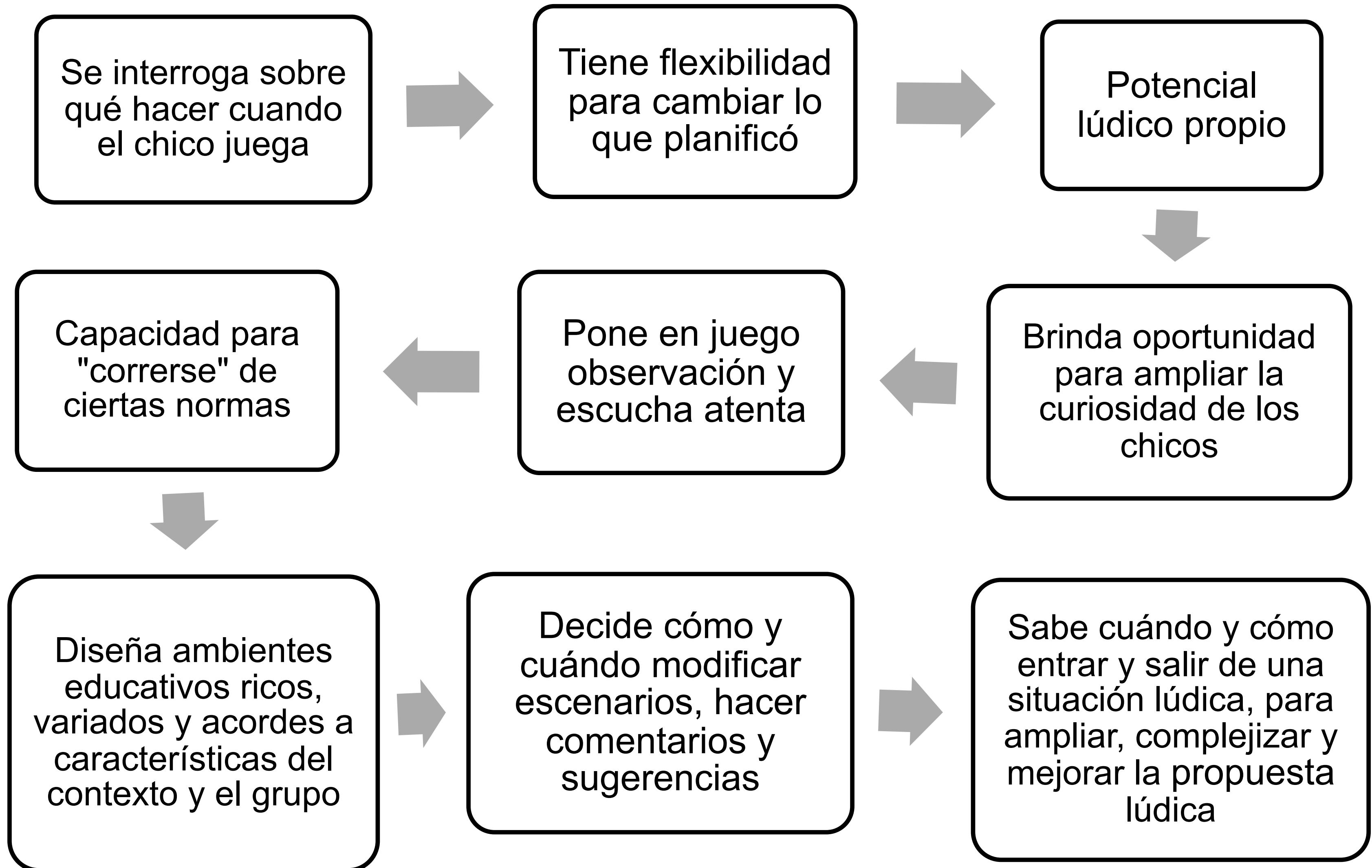
DOCENTES, JUEGO Y DESARROLLO COGNITIVO

- Deben desarrollar capacidad para observar situaciones lúdicas de los chicos, guiar y acompañar sus aprendizajes.
- Deben ayudarlos a interpretar su experiencia y darse cuenta de sus procesos mentales

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Cambio, pasar de una idea o acción a otra nueva
- Inventar solución nueva a un problema
- Proceso creativo. Impulsor para pensar y hacer
- Vigotsky: resolución de problemas: destreza social aprendida en las interacciones sociales diarias.

¿DE QUE DOCENTE HABLAMOS?



¿Y DE QUÉ INSTITUCIÓN HABLAMOS?

"Juegan" con ideas que permiten el surgimiento de proyectos colaborativos

- Se familiarizan con lo no frecuente, lo exótico, lo raro
- Se corren de lo obvio

Tienen una actitud lúdica ante lo desconocido

- Toleran la incertidumbre y le sacan el mejor partido a lo incierto
- Se corren del inmovilismo y la rutina

Despliegan su pensamiento divergente

- Se informan para poder combinar ideas y producir nuevas propuestas lúdicas
- Construyen la sensación que pensar juntos es una práctica placentera y productiva para todos

JUEGO Y TRABAJO

TEXTO BUDISTA ZEN

EL MAESTRO EN EL ARTE DE LA VIDA NO DISTINGUE MUCHO ENTRE SU TRABAJO Y SU JUEGO, SU TRABAJO Y SU OCIO, SU MENTE Y SU CUERPO, SU EDUCACIÓN Y SU RECREACIÓN, SU AMOR Y SU RELIGIÓN.

APENAS DISTINGUE CUÁL ES CUÁL.

SIMPLEMENTE, PERCIBE SU VISIÓN DE LA EXCELENCIA EN TODO LO QUE HACE, DEJANDO QUE OTROS DECIDAN SI "EL" ESTÁ JUGANDO O TRABAJANDO.

A SUS PROPIOS OJOS, SIEMPRE ESTÁ HACIENDO LAS DOS COSAS.

RUTH HARF
ruthharf@gmail.com
www.cefcon.com.ar

CENTRO DE FORMACIÓN
CONSTRUCTIVISTA
www.cefcon.com.ar

